

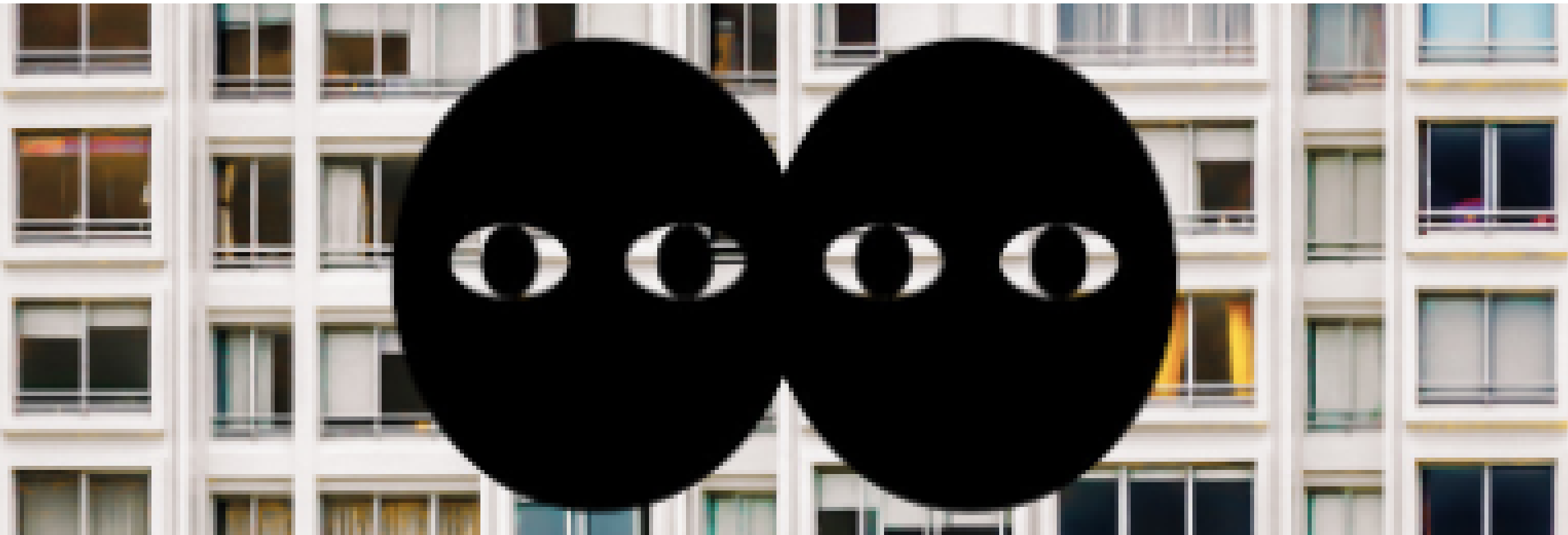
MÉDUSE ET MERVEILLE

Dossier pédagogique à destination des enseignant.e.s

CM1 · CM2 · 6e · 5e

Création tout public à partir de 8 ans

Automne 2026



Texte Lisa Guez et Alexandre Tran

Mise en scène Lisa Guez

Avec Hovnatan Avédikian, Valentine Bellone, Raphaël Bocobza, Arthur Guillot, Nelly Latour Mailek

Collaboration à la mise en scène Clara Normand et Alexandre Tran

Lumières Lila Meynard

Costumes Marie Vernhes

Scénographie Suzanne Barbaud

Création musicale Jonathan Morali

Production Comédie de Béthune - CDN Hauts-de-France et Compagnie 13/31

Coproduction Les Tréteaux de France - CDN, Quai des rêves - Scène de territoire pour le théâtre de la Ville de Lamballe-Armor, Théâtre du Champ au Roy (Guingamp) - scène conventionnée d'intérêt national pour le théâtre

La Compagnie 13/31 est dirigée par Lisa Guez et implantée à Val d'Arguenon dans les Côtes d'Armor depuis 2021. Elle est conventionnée par le ministère de la Culture - DRAC de Bretagne, avec le soutien de la Région Bretagne.

Contacts :

Lisa Guez - lisaguez0@gmail.com / 06 29 87 37 12 (artistique)

Clara Normand - compagnie1331@gmail.com / 06 38 83 69 61 (production)

www.compagnie1331.com

Cher.e.s enseignant.e.s,

Vous allez découvrir, avec vos élèves, *Méduse et Merveille*.

Un spectacle que nous avons écrit et pensé pour nous adresser aux enfants à partir de 8 ans, et qui touche particulièrement les questionnements que l'on peut avoir entre huit et douze ans, à l'âge où on découvre qu'au-delà de notre famille et des récits qui nous ont été transmis, il y a un monde qu'on a envie d'explorer. A l'âge où on ressent parfois l'inquiétude de nos parents peser sur nos épaules comme un carcan, à l'âge où on apprend à se confronter à ce vaste monde avec nos propres yeux, l'âge où pour grandir, il faut apprendre à discerner par soi même les dangers, à se méfier des discours enjôleurs. Ce spectacle rencontre les axes pédagogiques des classes du CMI à la 5ème, à savoir le conte merveilleux, le récit initiatique, la lecture et la compréhension de textes narratifs et théâtraux, l'étude de symboles et de métaphore.

Ce dossier pédagogique a pour objectif de vous aider à préparer le jeune public dans la découverte de l'œuvre en vous apportant des informations sur le spectacle, des extraits du texte et des pistes pédagogiques exploitables en classe, en amont et même en aval de la représentation. Ainsi, le spectacle pourra être pleinement vécu. D'autres activités et pistes de travail vous permettront de prolonger l'expérience de spectateur.ice après que le rideau est retombé. Cela permettra aux élèves de faire un retour en classe sur leurs ressentis et leurs émotions.

I/ Méduse et Merveille, résumé et note d'intention

II/ Axes pédagogiques selon les niveaux et fiche élève

III/ Ateliers et interventions proposées par la Compagnie en classe

IV/ Extraits du texte

I/ Méduse et Merveille, résumé et note d'intention

Résumé :

Il était une fois, dans un monde triste, peuplé de parents inquiets, deux enfants.

Il y a Merveille, un petit garçon, qui grandit protégé et coupé de la réalité par les histoires enchanteresses de son père, qui passe ses journées chez lui, n'imaginant du monde que sa beauté. Il y a aussi Méduse, une petite fille. Elle habite dans l'immeuble d'en face. Pour la prémunir de la violence extérieure, sa mère cherche à en faire une vraie guerrière. Elle la prépare, l'entraîne, l'informe de tous les dangers, jusqu'aux plus improbables. Elle ne s' imagine pas que le monde peut être doux et tendre, seulement violent et cruel.

Un jour, ces deux enfants que tout oppose vont pourtant être amenés à se rencontrer.

À travers des aventures qui vont les conduire bien loin de chez eux, Méduse et Merveille vont explorer les dangers et les beautés du monde, avec leurs propres yeux.

Les parents, quant à eux, obligés de s'unir pour retrouver leurs enfants, se découvriront des forces qu'ils ne soupçonnaient pas.

Note d'intention :

La littérature du monde entier regorge de contes qui parlent d'enfants surprotégés, d'enfants qui sont gardés dans des tours, dans des jarres, dans des igloos ou dans des chambres en bois par des adultes qui ont peur que la violence du monde ne les blesse, ne les pervertisse, qui ont peur que les ogres, les loups, les joueurs de flûte qui peuplent le monde ne leur volent leur enfant...

Mais, dans ces contes, l'extérieur réussit toujours à se frayer un chemin jusqu'aux enfants, qui, pour devenir adultes, ont besoin de sortir du cocon, de rencontrer les loups, de traverser seuls les dangers, d'apprendre par eux-mêmes et pas seulement à travers les récits et les inquiétudes de leurs parents.

Il s'agit d'un motif millénaire, celui de la découverte du monde à travers le regard d'un enfant. Un peu à la manière de l'allégorie de la caverne de Platon, ces deux enfants vont être amenés à « sortir » de l'illusion dans laquelle chacun est plongé par leurs parents. Leur découverte du monde est en effet faite d'appréhension de la vérité, de désillusion, de désir parfois de rester dans ces illusions, comme un cocon protecteur. Nous souhaitons ainsi questionner cette « zone grise » entre l'illusion et la vérité, la question du discernement. Et peut-être, aussi, à travers la figure du père-conteur, la manière dont les histoires nous influencent, nous assujettissent ou nous font grandir.

Ce voyage de Méduse et Merveille questionne aussi les rites de passage entre l'enfance et l'âge adulte. À quel moment nous nous affranchissons ou nous questionnons la vision du monde qui nous a été transmise ? À quel moment nous forgeons nos propres récits ? Comment rencontrer le regard de l'autre ?

Enfin, ce motif si présent dans les contes des parents protecteurs qui ne veulent pas laisser partir leurs enfants résonne de façon particulière dans notre époque inquiète où les parents paralysés par la peur d'un monde qu'ils pensent hostile à leurs enfants, abreuvés qu'ils sont en continu à la télévision ou sur les réseaux d'histoires sordides, se demandent : « comment faire avec les enfants ? Faut-il faire écran à la violence du monde quitte à leur mentir et à les laisser désarmés face à ce qu'ils sentent mais ne comprennent pas ? Faut-il leur transmettre au contraire nos inquiétudes, les terrorisant et inhibant leurs désirs de découvertes ? »

Quoi qu'il en soit, il semblerait – en tout cas les chercheurs qualifiés le disent – que nous laissons à nos enfants bien moins d'espace de jeu et de découverte que par le passé, que, par peur, nous les gardons de plus en plus près de nous. Et il apparaît que nos enfants qui semblent si bien protégés dans leur chambre deviennent en fait les proies de leurs propres désirs dans des mondes virtuels colorés et excitants auxquels ils ne sont pas préparés, qui leur volent leur enfance et finissent par nous voler nos enfants.

Le monde d'aujourd'hui est plein d'embûches pour les enfants qui veulent grandir.

Ces embûches se nichent, certes, comme l'ont fait de tout temps les ogres et les loups, à l'orée des bois, au coin de la rue. Mais d'autres embûches, tout aussi dangereuses mais moins évidentes se trouvent à l'intérieur des croyances, des angoisses que nous transmettons. D'autres encore guettent dans les faux cadeaux que font les manipulateurs du désir qu'on rencontre, et qui n'ont pas du tout l'apparence de monstres. D'autres enfin dans des paroles dégradantes qui nous enferment dans le doute et nous font perdre le nord.

Comment raconter tout cela sous la forme d'un conte merveilleux ? Méduse et Merveille, la petite fille inquiète et sur la défensive, et le petit garçon-lune qui ne se méfie de rien, comme deux pôles contraires, dessinent la carte d'un monde plein d'aspérités, de relief, de beauté et de croque-mitaines enjôleurs. Apprendre à découvrir, à ouvrir les yeux, à se rencontrer, apprendre l'esprit critique, apprendre à devenir fort dans les yeux, dans le cœur et dans la tête, voilà le chemin que nous proposons dans cette histoire qui s'adresse à la fois aux adultes et aux enfants.



II/ Axes pédagogiques et fiche élève

Niveaux : CM1 – CM2 – 6e – 5e

Disciplines : Français / Théâtre / EMC / Arts plastiques

1. Présentation synthétique de l'œuvre :

Méduse et Merveille est un conte théâtral contemporain qui met en scène deux enfants élevés selon deux visions du monde opposées : Merveille, protégé par les récits merveilleux de son père, Méduse, entraînée à se méfier de tout par une mère obsédée par le danger.

2. Thématiques clés à exploiter en classe :

- Éducation et transmission : deux éducations opposées
- Discernement et esprit critique
- Rites de passage : grandir, quitter l'enfance, s'émanciper, choisir par soi-même
- Influence des récits (contes, médias, mondes virtuels)
- Peur – protection – liberté – rapport au danger
- Frontière entre illusion et vérité
- Manipulation du désir
- Monde réel / mondes virtuels

2. Objectifs pédagogiques :

Compétences travaillées

- Lire et comprendre un texte théâtral
- Identifier des symboles et des métaphores
- Développer l'esprit critique
- Exprimer une émotion, un point de vue
- Lire, dire, écrire
- Argumenter à l'oral et à l'écrit
- Mettre en relation une œuvre contemporaine avec des œuvres patrimoniales

3. Liens directs avec les programmes scolaires :

Cycle 3 (CM1 – CM2 – 6ème) :

- Le conte merveilleux
- Les personnages archétypaux
- Lecture et compréhension de textes narratifs et théâtraux
- Dire, lire, écrire
- Éducation morale et civique (peur, confiance, liberté, protection)

Cycle 4 (5ème)

- Le récit initiatique
- Symboles et métaphores
- Regard critique sur le monde
- Construction de l'identité
- Littérature et société

4. Pistes de travail : avant le spectacle

- Discussion collective : Les adultes doivent-ils tout dire aux enfants ? Qu'est-ce qu'un danger ? Qu'est-ce qui fait peur ? Qui nous protège ? Est-ce que les adultes ont raison d'avoir peur pour nous ? Êtes vous trop protégés ?
- Lecture d'un conte connu où des personnages d'adultes sur-protègent les enfants : *Raiponce, La Belle au Bois Dormant* et / ou lecture d'un récit initiatique : *Le Petit Prince, Pinocchio*
- Lecture d'un extrait dialogué de la pièce par les élèves
- Travail sur le vocabulaire des émotions

5. Pistes de travail : après le spectacle ou la lecture de la pièce

- Compréhension : identifier les personnages et leurs rôles, comparer Méduse et Merveille, comprendre le lieu « Tout ce que vous voudrez », et la métaphore des mondes virtuels
- Débats possibles : Qui a raison, le père de Merveille ou la mère de Méduse ? Qui protège le mieux son enfant ? Peut-on grandir sans prendre de risques ?
- Pratique artistique : lecture de scènes, mise en voix d'un dialogue

Prolongements possibles...

- Atelier d'écriture : écrire le monologue intérieur de Méduse ou Merveille au moment de quitter la maison. Écrire le monologue intérieur de Méduse quand elle découvre « Tout ce que vous voudrez ». Écrire le monologue intérieur de Merveille quand il apprend la vérité sur son père.
- A partir d'un conte « patrimonial », écrire un conte « contemporain » : imaginer une courte histoire racontée par un parent à son enfant pour éviter qu'il n'ait peur du réel ou au contraire pour le mettre en garde des dangers du monde
- Pratique d'arts plastiques : imaginer et créer le décor de « Tout ce que vous voudrez »
- EMC / EMI : réflexions sur les écrans et la manipulation à partir de la scène à « Tout ce que vous voudrez »

FICHE ÉLÈVE – Méduse et Merveille

1. Comprendre l'histoire

Réponds aux questions suivantes :

1. Qui est Merveille ? Comment est-il élevé ?
2. Qui est Méduse ? Comment est-elle élevée ?
3. En quoi leurs éducations sont-elles opposées ?
4. Pourquoi les deux enfants quittent-ils leur maison ?
5. Que représente le lieu appelé « Tout ce que vous voudrez » ?

2. Les personnages

Complète le tableau suivant :

PERSONNAGES	CE QU'IL OU ELLE PENSE DU MONDE	CE QU'IL OU ELLE TRANSMET
KASSIM		
TILDA		
MERVEILLE		
MÉDUSE		

3. Réfléchir

- Selon toi, le monde est-il plutôt dangereux ou merveilleux ?
- Peut-on être trop protégé ?
- Est-ce que les histoires peuvent aider à grandir ? Pourquoi ?

4. Écriture d'invention (au choix) :

- **Monologue intérieur** : Imagine ce que pense Méduse ou Merveille soit : en quittant la maison, à « Tout ce que vous voudrez » ou lorsqu'il/elle commence à douter
- **Conte détourné** : réécris un conte connu (Raiponce, Petit Chaperon rouge...) en version moderne
- **Dialogue** : invente une discussion entre Méduse et Merveille après leur aventure.

5. Création artistique (facultatif) :

- Imagine puis dessine le monde vu par Méduse
- Imagine puis dessine le monde vu par Merveille

IV/ Ateliers et interventions proposés par la Compagnie en classe



Rencontre – 1h d'intervention

Rencontre avec les comédien.ne.s, l'auteur ou la metteuse en scène : venir découvrir les élèves, répondre à leurs questions, parler de nos métiers et leur raconter comment le spectacle s'est construit.

Imaginer la scénographie du spectacle – 2h d'intervention

Adapté aux espaces restreints, cet atelier propose aux enfants de plonger dans le texte de Méduse et Merveille pour en explorer toutes les dimensions visuelles. À partir d'extraits choisis, ils sont invités à imaginer les costumes, les maquillages ou les masques des personnages, ainsi qu'à concevoir un décor pour chaque scène ou moment marquant du récit. L'enjeu est d'engager une lecture « imagée » du conte, de transformer les mots en matières, en couleurs et en formes, et d'éveiller des possibles scéniques à partir d'un simple texte. Les enfants travaillent d'abord à identifier ce qui compose l'univers du conte : les atmosphères, les transformations, les émotions et les symboles. Guidés par les intervenante.e.s, ils apprennent à traduire ces éléments en choix esthétiques concrets.

L'atelier encourage autant l'invention personnelle que l'échange collectif : chacun.e découvre comment un même passage peut inspirer des images différentes, ouvrant ainsi la porte à la diversité des imaginaires.

Ce travail visuel, inspiré des démarches scénographiques de la compagnie 13/31, permet aux enfants de percevoir le théâtre comme un art total où le texte rencontre l'espace, la couleur, la matière. Ils apprennent à regarder un récit autrement, à entrer dans les coulisses de la création et à développer leur sens artistique tout en cultivant leur créativité.

Initiation au théâtre – 2h d'intervention minimum

Cet atelier propose une découverte des fondements du jeu théâtral. En travaillant autour d'exercices d'improvisation et de mise en situation, les participant.e.s seront invité.e.s à apprendre à explorer leur expression vocale, corporelle, à développer leur imaginaire et à jouer avec l'autre. Les participant.e.s apprennent d'abord à mobiliser leur corps comme un outil d'expression, à jouer avec leurs émotions et leurs intentions. L'atelier propose également un travail autour de la voix pour permettre à chacun.e de trouver une manière personnelle de porter la parole. À travers des jeux d'improvisation simple, les participant.e.s sont encouragé.e.s à laisser surgir leurs idées, à construire des situations, à créer des personnages et à inventer des récits spontanés. Cet atelier d'initiation permet aussi d'apprendre à « jouer avec l'autre » : comprendre le rapport à son partenaire, réagir à ses propositions, construire ensemble une scène et apprendre à partager l'espace. Cette approche initie les participant.e.s à la dynamique collective propre au théâtre, fondée sur la coopération, l'écoute et la créativité partagée.

IV/ Extraits de la pièce :

Voici trois extraits du textes à étudier qui peuvent permettre de réfléchir avec les élèves aux problématiques de la pièce.

1) Deux éducations contraires

L'orphelin :

Il y avait une histoire que Kassim aimait particulièrement raconter à Merveille, une histoire des temps de jadis, oubliée de tous, c'était celle de la forêt de Mélonia, une forêt où – dit-on – les rêves de tous les humains volaient dans les arbres comme des papillons, et où les voeux pouvaient même s'exaucer. Il avait bien sûr dit à Merveille que cette forêt existait véritablement, et même qu'il y travaillait, comme "chasseur de rêves". Bon, la réalité était un peu différente. La réalité, c'est que Kassim était ouvrier, à l'Usine. Il était plutôt chasseur de boulons que chasseur de rêves. Il passait ses journées à serrer des boulons, qui ne cessaient de se carapater de ses mains, de bondir d'un bout à l'autre de la salle des machines. Il faut dire que Kassim, le pauvre, était un peu maladroit... Quelque chose le tourmentait, quelque chose qui faisait trembler ses mains : à quoi donc pouvait bien servir toutes ces machines? L'idée qu'il boulonnait peut-être de futurs tanks qui serviraient à de futures guerres lui faisait souvent faire des cauchemars, des cauchemars qui le rendaient malade, et qu'il ne voulait surtout pas partager avec Merveille.

Appartement de Kassim et Merveille. Kassim rentre épuisé.

Merveille :

Papa ! Comment c'était aujourd'hui?

Merveille lui apporte une chaise, une tisane, lui enlève ses chaussures...

Kassim :

J'en ai poursuivi un, pendant quatre heures.

Merveille :

Un rêve ?

Kassim :

Bien sûr un rêve. Quelle question ? À travers les branches et les ronces. Un rêve magnifique mais extrêmement farouche...

Merveille :

Et alors, tu l'as eu?

Kassim :

Bien sûr ! Je suis Kassim, le grande debulón ! Au bout d'un moment, j'ai arrêté de lui courir après. Je me suis recouvert la tête de mousse et de terre. Je me suis caché dans un tronc d'arbre. Et pour l'appâter j'ai imité la mésange charbonnière. (Il fait le cri.)

Merveille :

Ho oui! Tu me l'as dit l'autre fois. Les mésanges charbonnières guident les rêves en chantant...

Kassim :

Bien mon fils. Ce sont les gardiennes de la forêt. J'ai donc chanté tout doucement. Il s'est posé sur ma main... Qu'est-ce qu'il était beau ! Je l'ai déposé sur un arbre. Et je l'ai vu s'exaucer devant moi. Je te le raconterai tout à l'heure.

Merveille :

Je pourrai la voir un jour, la forêt ?

Kassim :

Peut-être. Quand tu seras prêt.

Coupure d'électricité.

Merveille :

Papa, papa ! Qu'est-ce qu'il se passe?

Kassim, se cogne :

Aïe, qu'est-ce que c'est que ce foutoir... Euh, t'en fais, pas, viens, viens avec moi, on va... on va pouvoir contempler les étoiles! Regarde comme elles sont belles.

2) S'endurcir

Dans l'appartement d'en face. Méduse regarde Merveille par la fenêtre.

Tilda :

Méduse, arrête de regarder dehors, y a rien de beau à voir.

Méduse:

Qu'est ce qu'il s'est passé?

Tilda :

Ils coupent le courant pour faire des économies sur les quartiers pauvres. On va encore devoir utiliser des lampes torches et payer des piles du supermarché de notre poche... Ils nous donnent de l'électricité, après ils la coupent, ils mettent du chauffage un jour, après ils le coupent. Tout ça pour briser nos esprits. Des embobineurs. Allez! Entraînement dans le noir. On en profite pour s'endurcir.

Méduse :

Oui maman.

Elle se met à faire des pompes.

Tilda:

Une, deux, trois, lâche rien ma chérie! Quatre! Cinq! Six! Qu'est ce qu'on a appris aujourd'hui?

Méduse :

L'air est contaminé par les avions qui pulvérisent de la mort au rat dans le ciel. Donc ne pas respirer trop fort, sinon on peut mourir d'un coup sec.

Tilda :

Parfait. Et puis?

Méduse :

Ne pas regarder les gens dans les yeux. Un adulte sur deux est un meurtrier d'enfant en puissance.

Tilda :

Mais ne pas regarder ses pieds non plus parce que...

Méduse :

Un chauffeur sur deux est aveugle ou a une maladie dégénérative. Ils peuvent rouler sur les trottoirs.

Tilda :

Le bon regard dans la rue, Méduse, c'est quoi ?

Méduse :

C'est ça ! *(Elle fait un regard noir par en dessous.)*

Tilda :

Et alors, la boîte de raviolis que tu avais envie d'acheter tout à l'heure, c'était quoi ?

Méduse :

Oui. Je suis désolée. J'avais envie de l'acheter parce que c'était écrit PROMOTION dessus. Mais s'ils le mettent en promo...

Tilda :

...c'est que c'est radioactif. Exactement. Tous de mèche pour nous faire la peau. Allez repos. Au lit.

L'orphelin :

Je vous présente Tilda, la mère de Méduse. Tilda était infirmière, à l'hôpital, alors la réalité, elle savait à quoi s'en tenir. Elle s'était donc promis une chose :

Tilda :

Jamais je ne raconterai d'histoire à ma petite Méduse. Il faut qu'elle sache que la vie est dure, qu'elle soit prête à l'affronter. Si jamais il lui arrivait malheur...

Méduse :

Maman, est-ce que je peux avoir une histoire pour m'endormir...?

Tilda:

Une histoire? Rhoo...

Bon alors c'est l'histoire des trois petits cochons, tu vois. Le premier cochon est un imbécile heureux qui ne se méfie de rien, il construit sa maison en paille, le crétin. Les loups arrivent, ils rasant la maison et le cochon les supplie comme une larve, « ne me mangez pas ! je suis un pauvre petit cochon ». Et les loups ils rigolent bien et puis ils le dévorent ! Le deuxième cochon est un fainéant de la première catégorie, moins crétin que son frère, mais un peu mou, tu vois... donc, bam, même scénario. Le troisième, il s'est entraîné, lui, il s'est préparé et surtout on lui a jamais raconté d'histoire, alors il construit sa maison en pierre, et dessus il met des piques en fers, du verre pilé, et il se tient derrière la porte avec une kalashnikov. Et si un loup s'approche de trop près, il lui fait sauter la tête. Voilà, bonne nuit.

Au fait, ils existent les loups, hein. Ils sont juste en bas de la rue.

L'orphelin :

Depuis qu'elle lui avait raconté cette histoire de cochons dévorés par les loups, Méduse dormait en serrant un couteau contre elle. Elle n'avait en effet pas trouvé de kalashnikov pour faire sauter la tête des loups, mais sa mère lui avait offert un couteau de cuisine, qui pouvait servir d'arme en cas d'attaque.

Mais, de toute façon, elle avait la stricte interdiction de sortir sans sa mère, alors...

Même si elle se sentait reconnaissante d'être une vraie guerrière, Méduse commençait à se sentir à l'étroit dans ce cocon étouffant, et même à nourrir de sérieux désirs d'aventure.

3) Tout ce que vous voudrez

L'inventeur :

Bienvenue à "Tout ce que vous voudrez"! "Tout ce que vous voudrez", vous n'avez qu'à demander. Approchez. Bienvenue, jeunes enfants ! Je suis l'inventeur de ce lieu. Vous cherchez quelque chose. C'est bien. Chercher quelque chose vous fera aller très loin, quelque part en tout cas, et au moins - en tout cas, j'espère pour vous - à cette chose précise. "Tout ce que vous voudrez", un endroit où tout ce que l'on cherche peut être trouvé.

Méduse :

Tout, c'est louche. Ça fait un peu beaucoup pour un seul endroit.

L'inventeur :

Rien n'est jamais trop pour VOUS faire plaisir. Si vous cherchez des jeux, vous pouvez en trouver, si vous cherchez du rire, vous pouvez en trouver, des bonbons, des vêtements, de la musique, des films, et tout ça sans contrainte, vous pouvez !

Méduse :

C'est vrai ?

L'inventeur :

Et plus encore ! Si vous voulez passer vos nerfs, hurler, vous défouler, ça aussi vous le pouvez.

Méduse :

Ouah !

Merveille :

Holala, ça donne le tourni, votre histoire. Et si on cherche juste une réponse ?

L'inventeur :

Une réponse? Mais c'est ma spécialité !

Merveille :

Super ! La forêt de Mélonia, vous connaissez ?

L'inventeur :

"La forêt de Mélonia". Mais bien sûr ! "Tout ce que vous voudrez" a de très nombreuses réponses à vous apporter. Venez, entrez. Ouvrez la fenêtre, et entrez à "Tout ce que vous voudrez"!

On découvre un décor chatoyant.

L'orphelin :

Méduse et Merveille n'en crurent pas leurs yeux. Pour ces deux enfants qui n'étaient comme jamais sortis de chez eux, c'était un endroit qui ne ressemblait à rien de connu, à mille lieux de ce monde si angoissant. Une sorte de parc d'attractions immense, plein de couleurs vives, d'étalages, de bric à brac, de crieurs aux costumes bariolés... Il y avait énormément de monde, mais chacun gravitait dans une bulle gonflable dans laquelle les participants s'installaient à l'entrée. Méduse qui était d'abord sur ses gardes, une fois rentrée, se sentit totalement rassurée, et surtout, libre comme jamais.

Voix de la mère de Méduse :

Attention... quand il y a trop de couleurs c'est que c'est tout moche à l'intérieur. Ça sent l'embobineur à plein nez. Attention...

Méduse :

Mais tais-toi, maman! Laisse-moi respirer ! Regarde, Merveille, là, un palais des glaces!

L'orphelin :

"Le palais des glaces !" Une des attractions phare du parc. Un labyrinthe fait de miroirs déformants. Les garçons voyaient leur reflet avec d'énormes muscles, et les filles se voyaient plus belles que les stars de cinéma.

Méduse :

Tu me trouves comment comme ça?

Méduse a un casque militaire et une kalachnikov avec du gloss sur les lèvres.

Merveille :

Et moi, comment je suis ?

Merveille porte une perruque de Sangoku.

Méduse :

Et comme ça?

Des bulles de savon entourent Méduse.

Merveille :

J'adore, on dirait un poisson marteau. Et moi?

Merveille porte une couronne de papillon sur la tête.

Méduse :

Ça, j'adore complet.

L'orphelin :

Ils restèrent ainsi trois jours et trois nuits à "Tout ce que vous voudrez". Parce qu'à "Tout ce que vous voudrez" il y avait vraiment tout ce qu'on voulait.

Le soir, Méduse et Merveille passèrent devant des baraques fermées dans lesquelles on montrait des spectacles qui n'étaient pas du tout autorisés pour les enfants mais dans lesquelles on les invita quand même à entrer...

Ils croisèrent d'autres enfants, certains surexcités comme eux, d'autres en train de pleurer. La troisième nuit, la fatigue commença à leur peser sur le corps, avec une sorte de nausée.

Merveille :

Méduse, Méduse ! On est en train de se faire avaler par l'endroit !

